

[ARTÍCULO]

Modalidades de lectura de lo siniestro desde el *glitch* en el videojuego: viejos temores, nuevos placeres

Diego Maté

Universidad Nacional de las Artes (UNA)

Instituto de Investigación y Experimentación en Artes y Crítica (IIEAC)

Email: diegomateyo@gmail.com

Recibido: 15 de mayo, 2019

Aceptado: 30 de junio, 2019

Publicado: 22 de julio, 2019

Modalities of reading the sinister from the glitch in the video game: old fears, new pleasures

Cómo citar este artículo:

Maté, D. (2019). Modalidades de lectura de lo siniestro desde el *glitch* en el videojuego: viejos temores, nuevos placeres. *Revista Chilena de Semiótica*, 11 (166–182).

Resumen

Durante años, el *glitch*, en tanto error o fallo que desgarrar la superficie textual, fue considerado como algo que debía suprimirse. Desde una perspectiva sociosemiótica, en este trabajo se analizan tres gramáticas de reconocimiento que inscriben el *glitch* en diferentes juegos de sentido: la búsqueda, compilación y diseminación del glitches en páginas web y foros; los *creepypastas*, leyendas urbanas nacidas en la web que se sirven del fallo como recurso que sostiene y autentifica la ficción; finalmente, en el campo artístico, las obras que apelan al *glitch* como operación estética que habilita la problematización de la relación entre arte y técnica y un abordaje crítico de la historia del videojuego en tanto medio. Estas tres modalidades de lectura, a su vez, actualizan el interés por la falibilidad de la tecnología, inquietud de la época y nuevo generador de lo siniestro que modela los casos estudiados.

Palabras clave

Videojuego, Glitch, Siniestro, Arte, Sociosemiótica

Abstract

For years, the glitch, in so much error or failure that tears the textual surface, was considered as something that had to be suppressed. From a sociosemiotic perspective, this paper analyzes three recognition grammars that inscribe the glitch in different meaning games: the search, compilation and dissemination of glitches in web pages and forums; the creepypastas, urban legends born on the web that use the ruling as a resource that sustains and authenticates fiction; finally, in the artistic field, the works that appeal to the glitch as an aesthetic operation that enables the problematization of the relationship between art and technique and a critical approach to the history of the videogame as a medium. These three modes of reading, in turn, update the interest in the fallibility of technology, concern of the time and new generator of the sinister modeling the cases studied.

Keywords

Video Game, Glitch, Uncanny, Art, Sociosemiotics

1. Introducción

En los últimos años, el videojuego ha ensayado una gran cantidad de intercambios con el campo de las artes. Esas interacciones incluyen toda clase de pasajes que pueden ordenarse, de manera tentativa, en al menos tres modalidades: el ingreso a espacios exhibitivos de videojuegos lanzados comercialmente; la apropiación por parte de artistas de distintas dimensiones de videojuegos para la creación de obras; el auge de la etiqueta *art game*, una clasificación difusa pero eficaz que parece diferenciar una pequeña zona de la producción indie atribuyéndole el estatus de arte. Sobre estos intercambios, y sobre la discusión más general respecto de si el videojuego puede o no ser considerado artístico, se ha escrito bastante recientemente. Sin embargo, hay una zona de cruces entre el medio y el campo de las artes que todavía no ha sido muy estudiada, relativa al funcionamiento de algunas categorías estéticas como la de lo siniestro. Ese olvido puede explicarse por varias razones. Una es que el funcionamiento de la categoría en producción es todavía marginal y puede localizarse en una franja muy reducida de la oferta independiente (se la encuentra operando sobre todo dentro del terreno de los llamados *walking simulator*); es decir, que el fenómeno no posee la visibilidad de, por ejemplo, los ingresos del videojuego al museo, que en casos como el de la muestra del MOMA en 2012 generó un gran volumen de intervenciones tanto a favor como en contra. Otra razón es que lo siniestro, cuando opera en reconocimiento (es decir, en la lectura), desborda los territorios habituales de la circulación artística y aparece en emplazamientos diversos como foros, blogs, páginas especializadas o wikis; esa dispersión, y su distancia evidente con el campo de las artes (espacio de origen de la categoría), le restan visibilidad al fenómeno.

En este trabajo señalaré tres modalidades recurrentes en las que lo siniestro opera como restricción desde la cual se reconoce la producción del videojuego como generadora de una inquietud y un malestar que emergen del contacto con espacios y acciones enrarecidos. Es decir, que no se trabajará con casos en los que la propuesta de partida consiste en el despliegue de lo siniestro, sino con discursos que despliegan distintas estrategias de lectura que incluyen lo siniestro en sus condiciones de reconocimiento.

Lo siniestro fue largamente estudiado durante el siglo XX y la categoría adoptó múltiples formas y sentidos. Por lo tanto, tomaré como base la definición propuesta por Freud, que ha gozado de una gran circulación y acuerdo. Por otra parte, lo siniestro en tanto efecto puede construirse a partir de una gran cantidad de operaciones discursivas. En este trabajo, analizaré las formas de lectura siniestras atendiendo a una operación específica, el *glitch*, un error técnico o de programación que altera en diferentes niveles el fluir textual esperado y lo somete a funcionamientos imprevistos. Si bien cada caso reconoce el *glitch* desde emplazamientos diferentes, puede decirse que, a grandes rasgos, el *glitch* habilita una experiencia de lo siniestro singular asociada a la falibilidad de la tecnología (sobre la que pueden montarse a su vez motivos tradicionales de lo siniestro como el del doble o el enrarecimiento de espacios cotidianos).

Las modalidades de lectura de lo siniestro a analizar son tres. Todas comparten un rasgo decisivo: implican un desvío de la lectura tradicional del *glitch*. Históricamente, el *glitch* fue entendido como algo a suprimir: los estudios de desarrollo dedican grandes cantidades de tiempo y recursos a reducir lo más que se pueda el número de errores (la cuestión es un asunto de grados: ningún software puede estar blindado plenamente contra posibles *glitch*). Con la expansión y mejora de los servicios de internet, se volvió frecuente el lanzamiento de parches oficiales cuyo fin es solucionar errores reportados por usuarios. La proliferación cada vez más frecuente de parches es comprensible: un juego con un número elevado de fallos puede ver perjudicada su vida comercial e incluso la del estudio que lo desarrolló. Las tres modalidades analizadas en este trabajo toman distancia de esa lectura normativa e inscriben al *glitch* en estrategias textuales que lo transforman en objeto de placeres comunitarios, ficcionales y estéticos.

La primera y más numerosa atañe a la búsqueda, documentación y diseminación de *glitches*: desde usuarios solitarios hasta comunidades enteras, el rastreo y compilación de *glitches* en juegos es una práctica común que conduce a la puesta a prueba de los límites textuales mediante la búsqueda del error. La segunda, bastante más rara, es de carácter paratextual: se trata de los *creepypastas* (leyendas y mitos surgidos habitualmente en la web) que narran historias terribles en torno de cartuchos de juegos malditos cuyo contacto enloquece o conduce a la muerte a sus poseedores. La potencia de esas leyendas radica en el relato ficcional que incorpora *glitches* y fallos que se vuelven indicios de una maldición que se revela mientras se juega. La modalidad resulta singular además por la producción semiótica que involucra: en los casos que veremos, la masividad del *creepypasta* conduce a que usuarios busquen la manera de recrear en los respectivos juegos el relato original, ya sea alterándolo o incluso creándolo de cero, a fin de contar con material que sirva de prueba de lo narrado. Finalmente, la tercera modalidad incluye obras que se apropian del videojuego por la vía del *glitch*, es decir que la obra lee el medio privilegiando el error y el desgarró textual y los utiliza como plataforma para insistir sobre el carácter estético de la falibilidad de la tecnología (sin duda uno de los temas del arte del presente).

2. Lo siniestro y el *glitch*

Lo siniestro, en tanto categoría estética, cobró una importancia sin precedentes a partir del conocido artículo de Freud (1992 [1919]). Ese trabajo se volverá condición de posibilidad de la mayor parte de las indagaciones a lo largo del siglo XX y XXI, debido sobre todo a la delimitación del fenómeno y a su inscripción dentro del terreno del arte. Lo siniestro, según Freud, es una particular forma de angustia que aparece cuando lo familiar se vuelve extraño. La amplitud de la definición permitirá, con el paso del tiempo, expandir el campo de problemas trazado por el autor: partiendo de motivos de larga vida cultural señalados por Freud, como el doble o la pérdida de la visión, décadas después lo siniestro es localizado en nuevos emplazamientos como el hogar burgués, que protege a una nueva clase social de las amenazas del exterior, pero al mismo tiempo deviene amenazante y fuente de miedos cuyo origen se desconoce (Vidler, 1992); en las ciudades, donde el contacto con los trazos de

desconocidos y la posibilidad de su encuentro delimitan una clase específicamente urbana de lo siniestro (Wolfreys, 2008); en el extranjero y la mujer, que serían elaborados como lo Otro por sociedades xenófobas y patriarcales en las que el inmigrante y lo femenino son anulados y, en consecuencia, devienen lo reprimido que retorna como representación (Masschelein, 2011), etc. Realizar un inventario detallado de la trayectoria de la noción es imposible, pero puede decirse que distintos trabajos la estudiaron en relación con toda clase de lenguajes y soportes como la arquitectura (Vidler, 1992), el cine (Trías 2013 [1982]; Bejarano, 2011), la pintura y la fotografía (Abadia, 2014), los nuevos medios (Ravetto-Biagioli, 2016) y el videojuego (Holmes, 2010).

En este trabajo, me interesa observar cómo las distintas apropiaciones del videojuego a través de lo siniestro se apoyan en una preocupación singular como es la de la falibilidad de la técnica, que se articula perfectamente con la definición de Freud en tanto el fallo deteriora la superficie discursiva, la desgarrando extrañando el contacto, en muchos casos llegando incluso a imposibilitarlo. La trama textual, ya sea de un juego, una aplicación, un explorador de internet o de cualquier forma de software, se enrarece por la irrupción del *glitch* y se vuelve opaca, inquietante, devela distintos niveles de la ingeniería técnica que la sostiene; el discurso se transforma y queda irreconocible, opera desbordando los marcos de la previsibilidad. El texto descubre así sus mecanismos internos y exhibe su carácter tecnológico quebrando el pacto propio de la tecnología moderna consistente en el ocultamiento total de los procesos técnicos, muchas veces comparado con una caja negra que separa al usuario de los procedimientos informáticos que conforman el substrato material de la vida cotidiana (Galloway, 2012).

En relación con esa falibilidad, el *glitch*, en tanto error imprevisto que revela los engranajes digitales que organizan la trama textual, constituye una operación central. Recientemente, el *glitch* ha sido objeto de numerosas aproximaciones teóricas. Goriunova y Shulgin ofrecen una definición posible: “Glitch is often used as a synonym for bug; but not for error. An error might produce a glitch but might not lead to a perceivable malfunction of a system” (Goriunova y Shulgin, 2008: 111). La diferencia entre *glitch* y error es menos terminológica que conceptual: el *glitch* se manifiesta alterando de una forma u otra la superficie discursiva, mientras que un error, en la acepción informática de la palabra, puede suceder sin volverse perceptible (los dos autores listan al menos tres tipos de errores en software que pueden no desencadenar *glitches*: errores de sintaxis, de lógica y de excepción). Goriunova y Shulgin explican que la funcionalidad, en tanto promesa implícita de toda máquina, siempre estuvo acechada por el peligro de la disfuncionalidad; esa idea puede rastrearse a lo largo de siglos: está presente, por ejemplo, en la leyenda del Golem, un autómatas que no funciona de acuerdo con lo esperado. La disfuncionalidad, sostienen, no se reduce únicamente a la figura de la máquina rota, que no cumple con su propósito y que revela una convencionalidad fantasmal, sino también a aquellas que no se ciñen a la lógica general de las máquinas y que pueden llegar a comportarse como humanos (Goriunova y Shulgin 2008).

Esto sugiere una ligazón temprana entre el *glitch* o el fallo y lo siniestro en al menos dos direcciones: por un lado, el fallo en la digitalidad desgarrar la trama textual y hace irrumpir elementos audiovisuales inesperados, traicionado así una promesa de contacto que deviene extraña e inquietante; por el otro, la máquina (digital o no), que falla y parece cobrar vida, como sucede con el Golem y otros autómatas, confirma la potencia cultural del doble como motivo propio de lo siniestro (algo que ya había sido comentado por Freud).

Pueden establecerse dos niveles: el quiebre del flujo textual esperado supone un siniestro de carácter global, donde lo que se enrarece es la experiencia discursiva en su conjunto; después, sobre esa base, en el nivel temático puede haber elaboración (o no) de motivos particulares (como el del doble). La diferencia es importante si tenemos en cuenta lo que sostiene Bejarano para el cine: la autora explica que dentro del cine lo siniestro surge del trabajo específico con los recursos cinematográficos que realiza una película y no de la presencia de motivos tradicionalmente asociados a lo siniestro, como el autómata o la pérdida de la visión. La presencia de esos u otros motivos no garantiza la elaboración del efecto siniestro; este depende de la gestión que efectúe el lenguaje fílmico de esas configuraciones culturales (Bejarano, 2011). Volviendo al videojuego: lo siniestro emerge como efecto de base toda vez que un *glitch* produce un desgarrar en el normal funcionamiento del discurso, interrumpiendo el flujo textual esperado y develando el basamento tecnológico; ese es el punto de partida, la especificidad el fenómeno sobre la que pueden llegar a dibujarse posteriormente motivos que funcionen en términos de lo siniestro.

Algunos estudios recientes le asignan al *glitch* una centralidad decisiva en la historia de la digitalidad y de la cultura. Peter Krapp (2011) cree que el *glitch* debe ser enmarcado en el conjunto de estrategias de resistencia contra la prevalencia de los modelos de comunicación que entienden los intercambios humanos en términos económicos y ergonómicos. Polemizando con las propuestas teóricas de Claude Shannon y del modelo matemático de la comunicación, el autor señala que el *glitch* pone en entredicho las nociones de eficacia y de ruido. El *glitch* invalida la noción misma de ruido confirmando que el intercambio social no puede reducirse únicamente a principios de eficacia informativa; el ruido sería, entonces, información, datos imprevistos que irrumpen en la comunicación y la enrarecen minando los principios de economía de la transmisión.

Mark Nunes (2010) tiene puntos en común con Krapp. El autor explica que la etimología de error se confunde con la de vagabundeo (*wandering*), y que contiene al menos dos acepciones: error como vagabundeo libre, sin dirección, y error como desvío de un camino prefijado. En discusión con el modelo de Shannon, Nunes sostiene que el error (el ruido en el canal) constituye efectivamente información, aunque se trate de una información imprevista que no espera ser decodificada por el receptor. Lejos de la comprensión matemática de la comunicación y de la búsqueda permanente de incremento de la performance, una perspectiva que atienda al error, dice Nunes, revela hasta qué punto la vida cotidiana en todas sus dimensiones se juega dentro del espacio de la equivocación.

Si bien en este trabajo no se adoptarán las perspectivas comunicacionales de Krapp y Nunes, sus afirmaciones pueden leerse a su vez desde la sociosemiótica veroniana, donde es la noción misma de circulación del sentido la que propone, como presupuesto de base del modelo, la distancia entre las instancias de producción y de reconocimiento y, en consecuencia, la asimetría entre uno y otro polo. La insistencia de Krapp y Nunes respecto del peso cultural del error puede enmarcarse dentro del concepto de desfase trabajado por Verón, que señala, antes que la eficacia comunicativa, la distancia inherente a gramáticas diferentes (de producción y de reconocimiento), lo que garantiza que el malentendido, lejos de tratarse de una excepción a suprimir, es el estado habitual de los intercambios (Verón, 1987).

A continuación, se presentan las tres modalidades de lectura del videojuego que atienden a lo siniestro. Cada una evidencia el trabajo de la circulación en la diferencia que se abre entre la gramática de producción de los juegos que son leídos y las gramáticas de reconocimiento puestas en obra. Lo que comparten los tres modos de lectura es el despliegue de un efecto siniestro que emerge como resultado de la irrupción del *glitch*, que desgarrar de diferentes formas la superficie textual y extraña el contacto discursivo en distintas dimensiones y escalas.

Modalidad 1

La primera modalidad engloba un conjunto específico de búsquedas y formas de socialización del *glitch*. Jugadores en todo el mundo, ya sea de manera individual u organizados en comunidades, se dedican a buscar, descubrir, documentar, compilar y compartir *glitches*. Esta modalidad supone un desvío respecto de una concepción general sobre la eficacia del software, que incluye, entre otras formas textuales, al videojuego: históricamente se buscó eliminar por completo los *glitches*, o en todo caso reducirlos a un mínimo imperceptible. La modalidad de reconocimiento trabajada en este punto muestra, por el contrario, que el *glitch* puede ser objeto de búsquedas y sistematización, fuente de un placer textual originado en el quiebre del funcionamiento esperado y en la consiguiente emergencia de lo imprevisto.

Si bien pueden trazarse varias tipologías de *glitches*, en este trabajo se hará una división entre dos grandes tipos: de un lado ubicaré los *glitches* que implican alguna especie de ventaja lúdica, es decir, que acrecientan las posibilidades de ganar (comúnmente llamados *exploits*); del otro, los que no proveen ninguna mejora en el curso de la partida [1]. La diferencia es importante porque permite observar trayectorias metadiscursivas distintas. Mientras que la búsqueda del *exploit* tiene un antecedente directo en la diseminación de trucos, claves y tips (ayudas provistas por revistas especializadas y sitios web que le permiten al jugador aumentar las chances de ganar), el interés por el *glitch* sin funcionalidad lúdica, *gratuito*, es un fenómeno más reciente que se demarca del anterior. Mientras uno invita a seguir jugando, el otro dificulta la interacción, cuando directamente no la obtura. Será en relación con el segundo tipo de *glitch* donde se registre un

interés evidente por los errores que deforman la trama audiovisual y producen un efecto siniestro.

Assassins Creed Unity (2014) generó una polémica en torno a Ubisoft, el estudio desarrollador, y su política de publicar una nueva iteración de la serie con una frecuencia casi anual. El juego fue lanzado con una cantidad enorme de *glitches* que dificultaban u obstruían la experiencia de juego. Parches sucesivos publicados por Ubisoft solucionaron varios de esos problemas, aunque no todos [2]. La ira de los usuarios tuvo un efecto impensado: grandes cantidades de jugadores se lanzaron a testear el juego buscando nuevos *glitches* para documentarlos y compartirlos en la web. Uno de los errores más famosos de *Assassins Creed Unity* remueve los rostros y el cráneo de algunos personajes dejando en su lugar globos oculares, mandíbulas con dentadura y un amasijo de pelo y líneas quebradas. Producto de un fallo de carga de texturas, el *glitch* posee todavía hoy una gran popularidad. La fascinación que generó el error se inscribe dentro del campo de lo siniestro de manera doble: por un lado, el *glitch* recuerda el carácter falible de la tecnología, en este caso, interrumpiendo el realismo visual de un juego que cuenta con un avanzado motor gráfico; la representación realista cae por la irrupción del *glitch* e imposibilita la inmersión diegética, cancela la ilusión de habitar el mundo de la Francia posrevolucionaria del siglo XIX [3]. Por otro, el *glitch* afecta directamente al rostro de los personajes, cuya presencia humana se ve alterada hasta resultar siniestra, como si en vez de personas se tratara de autómatas que develan su naturaleza mecánica [4]. En relación con esto, se ha vinculado el malestar producido por ese *glitch* con la teoría del robotista Masahiro Mori y su concepto de valle siniestro:

What made this bug particularly terrifying was the big, protruding eyes and how the rest of the body was left untouched. This identified the characters of Unity as human, but unlike us, the lack of a face is so obviously non-human that the response of fear at 'otherness' can't help but be triggered by the look of it. Another example is that, when characters kiss and hug one another, the thought of something that looks so distinctly inhuman, but interacting in a way that we identify with ("Glitches in Video Games and Their Relationship with The Uncanny Valley", 2019)

En algunos casos, como en el de un video editado por un usuario de Youtube, PolygonalLife, lo siniestro no solo es recuperado sino también acentuado e hiperbolizado [5]. El video consiste en capturas de imágenes de *Assassins Creed Unity* con personajes sin rostro; las imágenes, que gozaron de una amplísima circulación, adquieren un carácter aún más inquietante por obra de la banda sonora agregada, que acrecienta el efecto, pero sin terminar de volcarlo hacia el terror.

Esta nueva fascinación por el *glitch* implica el surgimiento de hábitos de lectura nuevos que entienden el fallo como fuente de placer textual, contra el reconocimiento normativo y mayoritario que dicta que el error debe suprimirse a toda costa de cualquier forma de software, incluido el videojuego.



Imagen 1. Assassins Creed Unity.

Modalidad 2

Otra modalidad es la que ponen en obra algunos *creepypastas* que giran en torno del *glitch* en el videojuego. El *creepypasta* alude a una leyenda o mito urbano generado habitualmente dentro del campo de acción de la web (el “pasta” hace referencia al acto de copiar y pegar, signando su origen). La singularidad del *creepypasta* es que la leyenda suele estar aparecer organizada por formas y géneros de la ficción, ya sea en el momento de la primera emisión o en las lecturas posteriores (que necesariamente expanden la historia inicial); la circulación tiende a ensanchar el texto de partida con reinversiones narrativas o con el agregado de relatos que se vinculan de manera paralela con el original, expandiendo zonas no exploradas en la instancia original (Sánchez, 2018). Ese proceso de producción se da por lo general en espacios de la web como wikis y foros y suele carecer de una marca autorial: si bien es posible identificar al autor del texto primero, en general el *creepypasta* vive más allá de la firma y se extiende en forma impersonal, admitiendo sin problemas expansiones y reescrituras anónimas. Esto vuelve al *creepypasta* un fenómeno novedoso y todavía poco estudiado que parece encabalar el universo de las ficciones populares y de la transmisión oral con formas emergentes propias de la digitalidad y de los nuevos medios y prácticas (Ondrak, 2019).

Si bien los *creepypasta* en torno del videojuego son numerosos, uno de los más populares es el del cartucho maldito de *Majora's Mask*, más conocido como *Ben Drowned*. El *creepypasta* se compone de cinco posteos acompañados de videos publicados por un usuario de nombre Jadusable. En las publicaciones se narra en primera persona la historia de un estudiante universitario que consigue, de la mano de un personaje misterioso, un cartucho usado del juego *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), para la consola Nintendo 64. Probando el cartucho, el protagonista descubre un archivo guardado con el nombre de BEN: minutos después de comenzar una partida nueva, el juego empieza a exhibir una larga serie de *glitches* que irá en aumento conforme avanza el relato. Los fallos afectan a todas las dimensiones del juego, tanto visual y sonora como interactiva. El cartucho se comporta

como si tuviera vida propia, y alguno de los errores evocan motivos propios de lo siniestro como el del retorno involuntario a un mismo lugar, la imposibilidad de abandonar una habitación, la llegada a una ciudad vacía (que normalmente está llena de personajes) y la aparición frecuente y sin razón de una estatua semejante a Link, el héroe y avatar del juego.

En los siguientes posteos el relato se acelera: el protagonista se siente cada vez más invadido por una presencia que lo agrede por intermedio del cartucho, de su computadora y en sus sueños. El deterioro psíquico y físico va en aumento conforme el ente se le revela. Finalmente, se sugiere que el protagonista ha sido atacado por una especie de ánima, tal vez el fantasma de Ben, un chico que murió ahogado hace algún tiempo cerca del lugar y que ahora habitaría el cartucho de *Majora's Mask*, desde donde atormenta a sus poseedores. Cerca del final, el protagonista abandona la escena y el relato queda a cargo de un amigo suyo que habla en su nombre y comparte un archivo de texto y un video a pedido de Jadusable despejando algunas incógnitas y agregando otras.

Ben Drowned recurre a convenciones comunes del relato de terror: la obtención de un artefacto maldito provisto por un personaje misterioso; la transformación progresiva del protagonista, que se degrada por una influencia desconocida; la imposibilidad de abandonar la pesquisa, que a su vez lo hunde cada vez más en la desesperanza; la presencia de alguna especie de ente capaz de manipular el mundo material para aterrorizar al protagonista; etc. Sin embargo, en el inicio las remisiones al género son todavía tenues y el relato parece funcionar en el terreno ambivalente de lo siniestro: aún no se sabe con seguridad qué es lo que sucede ni hay certezas respecto a la existencia de un peligro, por lo que el texto produce un clima más bien incierto, inquietante antes que terrorífico [6]. El despliegue del efecto siniestro en el relato escrito, a su vez, se apoya en la articulación con los videos que son ofrecidos como “prueba” por parte de Jadusable.

Para lograr los *glitches* que pueden verse en los videos, Jadusable (usuario perteneciente al guionista Alex Hall, que no reveló su identidad hasta un par de años después) modificó un rom de *Majora's Mask* utilizando códigos para *gameshark* (Adrian, 2017). Los fallos no están editados en la posproducción del video, sino que suceden efectivamente en la partida. Aquí puede verse una inversión en la trayectoria semiótica del *glitch*: si por lo general el *glitch* sucede en la instancia producción (como pudo observarse en la primera modalidad), en *Ben Drowned* el fallo es fabricado, se transforma en una operación en reconocimiento desde la cual se lee el juego original en sistema con un relato escrito. Se trata, en suma, de una modalidad diferente a la analizada antes: mientras que en la primera el *glitch* era objeto de búsquedas y recopilaciones y se transformaba (contra la lectura generalizada, que lo rechaza) en fuente de placer textual, en *Ben Drowned* se observa que el *glitch*, diseñado, forzado, se vuelve un recurso subsidiario que apuntala desde lo audiovisual el efecto de un relato escrito. El videojuego deviene insumo maleable que sostiene la potencia de una elaboración ficcional.

Otro caso similar es el del llamado *NES Godzilla creepypasta* (NGC). El usuario Cosbydaf subió en abril de 2011 un extenso relato en un foro de Bogleech. El formato era parecido al de Ben Drowned: el narrador cuenta en

primera persona que recibe un cartucho misterioso de parte de un amigo. Ese cartucho resulta ser *Godzilla. Monster of Monsters* (1988), para la Nintendo Entertainment System. Después de unos *glitches* que suceden al comienzo, el juego resulta ser muy distinto al recordado por el protagonista en su niñez. A medida que avanza la partida, el juego se enrarece y transforma por completo: la experiencia del personaje se vuelve cada vez más angustiante, pero un raro impulso lo lanza a seguir jugando. El juego lo deteriora y extenúa hasta el límite de sus fuerzas, pero llegado a un punto confirma sus sospechas: el cartucho está poseído por alguna clase de maleficio que altera el juego y se sirve de él para martirizar a sus víctimas. Después de una serie de desafíos lúdicos de dificultad creciente, el protagonista sobrevive y decide narrar la experiencia. Al igual que *Ben Drowned*, la fascinación que despertó *NGC* descansa en buena medida en las capturas de pantalla que acompañan el relato a modo de testimonio de la aventura. Se trata de imágenes editadas que reinventan visualmente el juego original sometiéndolo a toda clase de cambios: hay nuevos escenarios, nuevos monstruos, alteraciones de criaturas existentes, de escala, de mecánicas lúdicas, etc.

Desde el interés de este trabajo, la particularidad de *NGC* radica en la manera en que lo siniestro gana la escena: la historia se divide en ocho capítulos muy extensos y un epílogo (que le dan al *creepypasta* el tamaño de una *nouvelle*), y el texto, si bien posee un funcionamiento claramente narrativo, suspende en muchas ocasiones el relato para concentrarse en la descripción de la experiencia, en especial de los nuevos espacios y criaturas que son descubiertos por el protagonista. Esto retarda la velocidad del relato y permite que crezcan y circulen ampliamente la extrañeza y la ambivalencia propias de lo siniestro. Durante una buena parte de los capítulos iniciales todavía no se sabe con certeza que el cartucho es depositario de alguna especie de maldición y el texto no exhibe aún las convenciones distintivas del género de terror; esto permite sostener una tensión y una incertidumbre específicamente siniestras. Por ejemplo: en un momento, cuando el protagonista arriba a un nivel desconocido, el juego le indica que debe “correr”, y segundos después una criatura aparece desde la izquierda y comienza a perseguir al avatar (*Godzilla*). En ese momento no se tiene información sobre la maldición y, por lo tanto, se ignoran los peligros que entraña la partida que se juega, por lo que la aparición de ese nuevo nivel y del monstruo desconocido gestionan un efecto menos terrorífico que extraño producto de la transformación del juego original. Es decir, que al privilegiar la descripción de los *glitches* del cartucho (y de los cambios que introduce) por sobre la eficacia narrativa, el texto sostiene la inquietud durante largas porciones de relato, al menos hasta que el protagonista confirma la naturaleza del peligro que lo acecha y el género de terror se impone. A su vez, la inquietud gestionada por el relato se vincula con el enrarecimiento del juego original por obra de los *glitches*, que dentro del universo ficcional tematiza el miedo ante el comportamiento singular del cartucho. Esta inquietud surge de la interrupción del flujo lúdico esperado y de un efecto que trae aparejado la irrupción del *glitch*: el referente se desdibuja y la superficie discursiva se opaca y devela como tal, recordando, como dice Janik (2017), que el

videojuego, en tanto objeto mediático, también posee un agenciamiento propio que tiende a ser olvidado y sobre el que el *glitch* llama la atención.

El interés generado por NGC fue tal que el *creepypasta* está en proceso de ser transpuesto al videojuego: desde 2016, el desarrollador independiente Iuri Nery trabaja en recrear una versión interactiva del juego narrado en el *creepypasta*. La versión todavía no está terminada, pero su autor publica frecuentemente demos (prototipos). Se trata de una inusual trayectoria semiótica: el *creepypasta*, en tanto discurso en reconocimiento que lee al videojuego *Godzilla* privilegiando el *glitch* como recurso para desplegar un relato ficcional, es objeto a su vez de una nueva lectura, ahora desde el videojuego, que busca recrear el juego maldito y transponerlo a un formato interactivo [7]. En *NGC* y *Ben Drowned* se observa cómo dos juegos del pasado (*Godzilla* y *Majora's Mask*) parecen ofrecer un territorio propicio para la experimentación con el siniestro tecnológico que surge ante la irrupción del fallo, que expone los mecanismos secretos del texto y somete a los usuarios a un flujo discursivo extraño que escapa a los moldes de la previsibilidad provista por la promesa de la funcionalidad [8]. Esa extrañeza, como se vio, puede transformarse a su vez en insumo de leyendas urbanas como los *creepypastas* que cifran sus propuestas en relecturas anónimas de relatos terror.



Imagen 2. NES Godzilla creepypasta.

Modalidad 3

Finalmente, el *glitch* también se encuentra como operación central en algunos de los primeros pasajes del videojuego al campo de las artes. De las vías de ingreso mencionadas al comienzo de este trabajo, me enfocaré en tres casos que se inscriben en una modalidad específica: la de los artistas que se apropian de elementos del videojuego y lo transforman en obra. Se trata del pasaje al campo de las artes menos polémico, ya que no implica que videojuegos lanzados comercialmente sean emplazados en espacios exhibitivos (museificación), ni supone que se aplique a una zona de producción del videojuego la clasificación de arte (*art game*). En cambio, al ser el videojuego insertado en una obra por parte de un agente del campo, el cambio de emplazamiento (del universo del entretenimiento al de las artes) suele ser aceptado con mayor facilidad.

La cantidad de obras que se apropian del videojuego e implican textualmente de una u otra forma el *glitch* [9] es enorme y supone una tendencia de gran escala [10], por lo que haré un recorte que permita observar diferentes maneras en las que el *glitch* se integra en una propuesta artística convocando lo siniestro. El primer caso es el de *Super Mario Movie* (2005), de Cory Arcangel y el colectivo Paper Rad. La obra consiste en una intervención efectuada en un cartucho de Super Mario Bros (1985) que altera definitivamente el juego original y lo transforma en una larga secuencia no participativa en la que se tematiza la crisis de un personaje (Mario) atrapado en un mundo que se degrada a gran velocidad [11]. *Super Mario Movie* se inscribe en la tradición del *mod* y/o *hack*, un tipo de práctica artística asociada al videojuego que cifra sus propuestas en la reescritura de distintas zonas del código fuente original. La colaboración de Arcangel y Paper Rad trae además un gesto radical (que Arcangel habría de repetir en *Super Mario Clouds*, su trabajo más conocido): la modificación no solo reconfigura completamente el juego, sino que lo transforma en una materia exclusivamente audiovisual que no habilita la participación. La obra consiste en una serie de escenas inconexas en las que se sigue a Mario desplazarse con dificultad por un universo en descomposición: de los paisajes de Mushroom Kingdom solo quedan fragmentos dispersos, masas de colores y píxeles que se resisten a conformar figuras reconocibles. Unos bloques de textos aparecen intermitentemente a la manera de intertítulos y comentan misteriosamente la situación, aunque la corrosión general también afecta a la escritura y las frases se vuelven indecifrables. El *glitch*, que en este caso ya no es un fallo imprevisto sino una operación de diseño (Apperley, 2015) [12], puebla de a poco la superficie discursiva hasta contaminarla por completo, tematiza de manera directa la cuestión de la falibilidad de la técnica y despliega el consiguiente efecto siniestro fruto del espectáculo que supone el desgarramiento de la trama textual y el quiebre del funcionamiento esperado.

A diferencia de *Super Mario Movie*, que diseña una gran cantidad de *glitches* y los inserta en una secuencia prefijada, *Max Payne Cheats Only* (2006), del dúo belga JODI, recopila fallos del juego *Max Payne 2* (2003). La obra es una instalación donde se proyectan de manera constante pares de videos en los que puede verse una serie de *glitches* que los artistas provocan utilizando *cheats* (códigos que otorgan la posibilidad de modificar parámetros textuales) que permiten la colisión de sprites y el choque de texturas y objetos [13]. La propuesta se cifra en la observación detallada de fallos que pueden pasar inadvertidos durante la experiencia de juego (Sharp, 2015); *Max Payne Cheats Only* selecciona errores, los recorta y magnifica hasta transformarlos en un espectáculo inquietante de formas que se apelmazan y confunden unas con otras, de polígonos que emergen o se desvanecen desfigurando rostros y cuerpos, con seres y objetos que se comportan de manera aberrante, como un cuerpo femenino desnudo (porque no puede decirse que sea una personaje) que se desplaza por el espacio dando saltos y temblando.

Un *glitch* particularmente perturbador *Max Payne Cheats Only* anticipa a uno de los producidos de manera accidental en *Assassins Creed Unity*: un rostro en primer plano se ahueca hasta dejar ver el interior del cráneo, con los

globos oculares y la lengua que flotan sin órganos ni estructura ósea que los sostengan. Ese rostro traslúcido y semivacío, que JODI provoca, registra y coloca en *loop*, condensa dos formas de lo siniestro ya analizadas: la extrañeza del cuerpo desmontado, que enrarece la familiaridad propia de lo humano, y la incertidumbre producto de la irrupción de un fallo que interrumpe el funcionamiento textual esperado y que, en su lugar, genera imágenes aberrantes que exhiben los mecanismos encargados de proporcionar la ilusión de una representación tridimensional realista.

Otra obra de JODI, *SOD* (2002), se sirve del *glitch* para transformar la estructura textual en su totalidad. El dúo interviene el archivo de texturas de Wolfenstein 3D (1992), el primer juego en ofrecer un motor gráfico en tres dimensiones operativo y que habría de lanzar una carrera tecnológica que conduciría al videojuego hacia una incansable búsqueda de realismo que llega hasta nuestros días. La modificación mantiene la dimensión interactiva, pero reconfigura completamente la experiencia de juego: en vez de asistir a una serie de enfrentamientos armados en un castillo alemán con soldados y jerarcas nazis, el juego se transforma en un recorrido por un espacio abstracto y monocromático hecho de líneas, rectángulos y círculos, como si un *glitch* masivo hubiera contaminado y desfigurado la totalidad de las texturas, personajes y espacios.

Desde la banda de sonido, que permanece intacta, llegan ruidos de disparos, gritos y frases en alemán que nada tienen que ver con el despliegue geométrico en blanco y negro, y que parecen un eco de otro mundo u otro tiempo. El efecto es desestabilizador: la experiencia se enrarece por medio de la intervención, cuya extrañeza es reforzada a su vez por el sonido, que señala que ese espacio fue alguna vez el escenario de combates realistas. *SOD* puede ser leída entonces como un comentario respecto de esa carrera hacia el realismo, una obra que imagina una trayectoria alternativa en la que la representación tridimensional no está al servicio de la ilusión mimética sino de la experimentación visual. El *glitch* es el recurso técnico y estético que le permite a Jodi sostener esa reflexión respecto del medio y, en un mismo movimiento, imaginar historias paralelas, otros mundos.

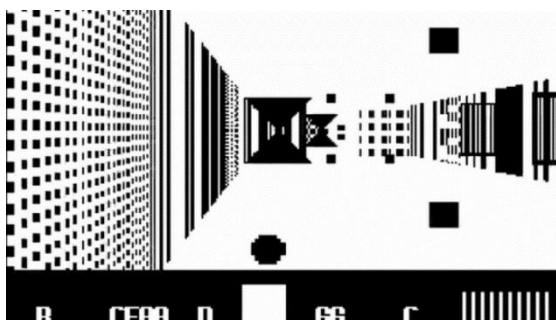


Imagen 3. SOD.

3. Conclusiones

El análisis de las tres modalidades da cuenta de gramáticas de lectura que trazan un desvío respecto de la concepción tradicional del *glitch* como elemento a suprimir y lo vuelven fuente de distintas formas de placer textual. En todos los casos, ese placer aparece asociado a un efecto de carácter global como es lo siniestro: el *glitch* distorsiona la superficie textual en varios niveles y posibilita la emergencia de un siniestro tecnológico, que surge como resultado de la desfiguración del discurso, es decir, de su transformación en una superficie enrarecida que ve alterado su funcionamiento esperado. Ese desgarramiento puede ser apropiado desde emplazamientos textuales muy diversos: para las comunidades que buscan, catalogan y comparten glitches en foros y páginas web, el fallo se vuelve un objeto precioso a perseguir, capturar y compartir; para los creadores y lectores de creepypastas, el *glitch* deviene un insumo que autentifica y refuerza la potencia ficcional de un relato de terror; en el campo del arte, el *glitch* como operación estética permite tematizar cuestiones del arte contemporáneo tanto como reflexionar sobre la trayectoria mediática del videojuego.

Se trata de modos de apropiación que revelan encabalgamientos complejos de técnicas, ritualidades sociales y operaciones discursivas, y que permiten trazar un esbozo tentativo del videojuego como territorio cruzado por toda clase de usos, estrategias y prácticas, ya sea que provea los materiales para el regodeo en la imprevisibilidad de los fallos, que ofrezca su producción para ser transformada en recurso ficcional o que habilite la problematización de la relación entre arte y técnica.

De modo más general, esas lecturas integran una corriente de época relacionada con la exhibición y visibilización de los mecanismos tecnológicos, y cuyo interés se cifra en torno a la exposición de la mediación; la tendencia supone, a la vez, una actualización del viejo temor a que la máquina deje de funcionar y devenga una amenaza imprevista.

Notas

1. La división que propongo es elemental y su único propósito es atender a la funcionalidad lúdica o a la gratuidad del *glitch*. Existen tipologías más desarrolladas, como la que propone Glitch City Laboratories, una comunidad de glitching dedicada específicamente a la serie de videojuegos de Pokémon, que divide los fallos en: naturales, derivativos (o *subglitches*), errores lógicos de programación, detención (el juego se “congela” o se reinicia solo) y bloqueo (cuando un avatar queda capturado en un espacio y no puede salir).
2. La serie de *Assassins Creed* ya había tenido problemas similares en el pasado. La tercera entrega de la saga (2012), de hecho, figura en varias listas de los diez juegos con mayor cantidad de glitches de la historia:
<https://www.mandatory.com/culture/677503-top-10-most-glitchy-video-games-ever/> / <https://www.thetoptens.com/glitchy-games/>
3. El quiebre de esa promesa de inmersión puede leerse también a la luz de un

- comentario de Castellano San Jacinto: “Desde el punto de vista de Hito Steyerl, una pariente de la imagen-glitch: ‘la imagen pobre’ -aquella de baja resolución- ‘se burla de las promesas de la tecnología digital’” (Castellano San Jacinto, 2017: 8).
4. Son comunes los *glitches* que afectan especialmente el rostro de personajes en una gran cantidad de juegos.
 5. El video puede verse aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=RNABUo9liHU>
 6. Como señala Todorov (2011 [1976]), esto resulta frecuente: es común que muchos relatos de terror graviten en la incertidumbre propia de lo fantástico (cuyo efecto privilegiado es la experiencia de lo siniestro), al menos hasta el momento en que el género se impone y el discurso adopte definitivamente los rasgos de lo terrorífico y, entonces, lo que se gestione ya no sea la inquietud sino el miedo.
 7. Si bien la transposición a videojuego de un relato anónimo no es un fenómeno común, el tránsito se inscribe dentro de los circuitos establecidos por los *creepypastas*, donde frecuentemente “los usuarios corrigen, recrean, amplían, reescriben en busca de ‘la verdadera historia de’”. Esta constante interacción discursiva afecta la producción, ya que las narraciones están siempre en construcción y cambio (...)” (Sánchez, 2018: 5).
 8. En un estudio dedicado a *Ben Drowned*, Crawford (2017) vuelve sobre una hipótesis de Nathan Altice que postula una conexión entre la nostalgia y el *glitch*, ya que los juegos recientes que tratan de replicar la producción estilística de los 80 suelen imitar también los fallos técnicos de ese momento.
 9. Si bien el *glitch* como operación posee una gran visibilidad en el arte del presente, pueden rastrearse antecedentes predigitales en la obra de artistas como Nam June Paik y de otros que trabajaron explorando las posibilidades materiales del video (Castellano San Jacinto, 2016).
 10. “The aestheticization of the glitch as a failure of the digital is symptomatic, not only in game art but across contemporary art practice” (Apperley, 2015, pp. 236).
 11. Si bien hay registros en video, la obra circula de dos maneras concretas: en las exhibiciones del cartucho intervenido original; y como ROM que puede bajarse y cargarse en un emulador de la consola Nintendo Entertainment System.
 12. Existe una polémica en torno a si el *glitch art* puede permitirse recrear el *glitch* como operación estética, o si, como sostiene den Heijer, el *glitch* solo existe si es provocado mediante reescrituras de código. Esta segunda perspectiva posee una concepción purista del *glitch* que rechaza cualquier aparición de un fallo que no surja de esa forma: “glitch art is process art; one does not create a glitch, one triggers a glitch” (den Heijer, 2013, pp. 4). No lo cree así la artista Rosa Menkman: “I describe the ‘glitch’ as a (actual and/or simulated) break from an expected or conventional flow of information or meaning within (digital) communication systems that results in a perceived accident or error. A glitch occurs on the occasion where there is an absence of (expected) functionality, whether understood in a technical or social sense. Therefore, a glitch, as I see it, is not always strictly a result of a technical malfunction” (Menkman, 2011, pp. 9).
 13. La obra completa puede consultarse acá: <http://maxpaynecheatonly.jodi.org>

Referencias

- ABALIA, A. (2014). *Lo siniestro femenino en la creación plástica contemporánea. Análisis y experimentación* (tesis doctoral). Universidad del País Vasco, Lejona.
- ADRIAN (24 de octubre de 2017). *Alex Hall (Ben Drowned) – Interview*. Recuperado de: <https://www.arcadeattack.co.uk/alex-hall-ben-drowned/>
- APPERLEY, T. (2015). Glitch sorting: Minecraft, curation and the post-digital. En Berry, D. M. y Dieter, M. (Eds.). *Postdigital aesthetics: Art, computation, and design* (232-244). Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- BEJARANO, C. (2011). “La visualidad siniestra”. *Revista Figuraciones*, (8). <http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/articulo.php%3Fid%3D176%26idn%3D8%26arch%3D1>
- CASTELLANO SAN JACINTO, T. (2017). “A la caza del error. La destrucción de la imagen digital como práctica de creación”. *Fedro. Revista de Estética y Teoría de las Artes*, 16, 1-16.
- CRAWFORD, E. (2017). “Glitch Horror”: BEN Drowned and the Fallibility of Technology in Game Fan Fiction. DiGRA '17 - Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference. Melbourne, Australia: Digital Games Research Association, July, 2017.
- FREUD, S. (1992 [1919]). “Lo ominoso”. En *Obras completas de Sigmund Freud*. Volumen XVII (1917-1919) (215-251). Buenos Aires: Amorrortu.
- GALLOWAY, A. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press.
- Glitches in Video Games and Their Relationship with The Uncanny Valley (11 de marzo, 2019). Recuperado de: <https://www.techregister.co.uk/glitches-in-video-games-and-their-relationship-with-the-uncanny-valley/>
- GORIUNOVA, O. & SHULGIN, A. (2008). *Glitch*. Fuller, Matthew (comp) Software Studies. A Lexicon. Cambridge: MIT Press. 110-118.
- DEN HEIJER E. (2013). “Evolving Glitch Art”. En Machado P., McDermott J. y Carballal A. (Eds.) *Evolutionary and Biologically Inspired Music, Sound, Art and Design*. EvoMUSART 2013. Lecture Notes in Computer Science. Berlin: Springer.
- HOLMES, E. (2010). “S”trange Reality: Glitches and Uncanny Play”. *Eludamos*, 2 (nro. 4), 255-276.
- JANIK, J. (2017). “Glitched Perception: Beyond the Transparency and Visibility of the Video Game Object”. *TransMissions: The Journal of Film and Media Studies* 2(nro. 2), 65-82.
- KRAPP, P. (2011). *Noise channels: Glitch and error in digital culture*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- MASSCHELEIN, A. (2011). *The Unconcept: The Freudian Uncanny in*

Late Twentieth Century Theory. New York: Suny Press.

MATÉ, D. (2019). "Juego, arte: tensiones en los pasajes del videojuego al museo". *La trama de la comunicación*, 1(nro. 23), 107-120.

MENKMAN, R. (2011). *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Networks Notebooks.

NUNES, M. (2010). *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*. New York: Bloomsbury.

ONDRAK, J. (2019). "Spectres des monstres: Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction". *Horror Studies*, 9 (nro. 2), 161-178.

RAVETTO-BIAGIOLI, K. (2016). "The digital uncanny and ghosts effects". *Screen*, 57(nro. 1), 1-20

SÁNCHEZ, S. (2018). "Folklore digital: la vigencia de las leyendas urbanas en los creepypastas". *Heterotopías*, 1 (1), 1-13.

SÁNCHEZ-APARICIO, V. (2019). "Grietas textuales y discursos interrumpidos: el recurso del glitch en las escrituras del software". *Digithum*, 23, 1-10.

SHARP, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge: MIT Press.

TODOROV, T. (2011 [1976]). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Paidós.

TRÍAS, E. (2013 [1982]). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Debolsillo.

VERÓN, E. (1987) *La semiosis social: Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Buenos Aires: Gedisa.

VIDLER, A. (1992). *The Architectural Uncanny*. Cambridge: MIT Press.

WOLFREYS, J. (2008) "The Urban Uncanny: The City, the Subject, and Ghostly Modernity". En Collins, J. y Jervis, J. (Eds.). *Uncanny Modernity: Cultural Theories Modern Anxieties*. Londres: Palgrave Macmillan.

Datos del autor

Diego Maté es Licenciado en Crítica de Artes por la Universidad Nacional de las Artes (UNA), Argentina, además de docente y doctorando en la misma universidad. Investigador en el Instituto de Investigación y Experimentación en Artes y Crítica (IIEAC). Se especializa en el estudio del videojuego desde una perspectiva semiótica. Es crítico y ensayista de cine en distintos medios digitales.